Опубликовано 7.10.2021

Снежная соната

Этот сценарий написан Карлом Ллойдом для конкурса шотган-сценариев «Delta Green» 2018 года.

Завязка

Вблизи одинокой деревни в Скалистых горах начали пропадать туристы. Необъяснимые, потусторонние звуки, раздающиеся эхом в горах, привлекли внимание «Дельты Грин».

Виолончель

Дитер Рот, бывший солдат SS, похитил виолончель из пустого дома в Варшавском гетто. После войны он бежал в США и взял себе новое имя - Деннис Гринфилд. Он поселился в уютной деревушке Ханивейл и вместе с женой Фрэн заведовал книжным магазином. Супруги погибли в 1993, и долгие годы позабытая виолончель пылилась на чердаке их дома, пока несколько месяцев назад её случайно не нашёл их сын Джон. Он привёз инструмент в летний дом родителей и попытался сыграть на ней. К несчастью для него, раньше инструмент принадлежал печально известному Эриху Цанну и способен стирать границы между мирами. Лишившийся рассудка Джон не может покинуть свою хижину: он

продолжает играть, и его музыка постепенно искажает окружающую реальность.

Расследование

После того, как в Денвере агент Бидерман кратко вводит персонажей в курс дела, они направляются в местный гринбокс, где хранятся оружие и боеприпасы. Ханивейл находится в трёх с половиной часах езды. Там их с нетерпением дожидается шериф: из-за приближающихся местных выборов и большого количества туристов, он едва находит время заниматься расследованием. На данный момент, в округе пропало трое горнолыжников и четыре охотника. В самой деревне исчез всего один человек - Джон Гринфилд: местные заподозрили неладное, когда его книжный магазин не открылся в прошлый понедельник. Агенты могут попытаться обследовать дом Джона, изучить обстоятельства исчезновения остальных людей и допросить лыжников, которые слышали странный звук в горах.

Дом на отшибе

Холодный, неухоженный таунхаус на краю деревни. Обыск позволит найти пожелтевшие от времени семейные фотографии (в том числе на фоне хижины в горах), старые книги на немецком и небольшую шкатулку, спрятанную в кухонном шкафу. В ней лежит заколка в форме свастики, кинжал и письма на немецком (которые Дитер в молодости писал своей возлюбленной). Соседи могут рассказать, что у Гринвудов есть летний дом в горах, но они не знают, где именно он находится.

Пропавшие туристы

Если Агенты решат восстановить маршрут/последнее местонахождение лыжников и охотников, они выяснят, что все жертвы исчезли возле пика Мартина, примерно в сутках ходьбы от деревни. Чтобы получить эту информацию, им необходимо поговорить с пилотом вертолёта, который отвёз лыжников в горы, и/или друзьями и близкими пропавших.

Звук среди снегов

Две группы лыжников расскажут Агентам, что слышали странное эхо в горах к северу от деревни, из-за которого их мучили кошмары и головная боль.

Путь в горы

Агенты могут изучить карту и отправиться в одиночку или нанять гида - кроме того, им надо подготовиться к долгой дороге. Погода ухудшается, поэтому им не удастся добраться до пика Мартина по воздуху. В качестве альтернативы они могут взять в аренду снегомобили, что слегка упростит задачу. Едва экспедиция отправится в путь, как снегопад усилится, а тучи начнут сгущаться. Вскоре видимость упадёт до ста

метров, и Агентам придётся разбить лагерь и поставить палатки. Ночью, слабое эхо потусторонней музыки, доносящееся сквозь шум метели с горных вершин, то и дело будет тревожить их сон. Всю группу охватит чувство неумолимо приближающейся опасности.

Пик Мартина

Утром непогода стихнет, и хижину Гринвудов можно будет без труда разглядеть в бинокль: она расположена на вершине скалы у обрыва, там, где заканчиваются деревья. Начав подъём, Агенты краем глаза увидят фиолетовые/пурпурные сферы и почувствуют аромат лилий и роз, с примесью запаха гниющего мяса. (В этот момент гид - если он сопровождал отряд - откажется идти дальше). Снежная белизна будет слепить Агентам глаза - но едва преодолев первый склон, они попадут на зелёную поляну, залитую летним солнцем. Вскоре иллюзия развеется, и отряд вновь очутится среди снегов. Окружающие их скалы то будто подступят ближе, то словно растворятся где-то вдалеке, оставляя вместо горного пейзажа бескрайнюю равнину. Цвета начнут исчезать - а потом возвращаться, становясь, наоборот, невыносимо-яркими. Из-за видений, восхождение потребует нескольких проверок рассудка.

Словно в эпицентре бури, у границы деревьев возле хижины видения прекращаются. Неожиданно, тишину снегопада нарушает музыка. Пробираясь сквозь сосны, Агенты столкнутся с огромном медведем, раскачивающимся в такт мелодии. Если животное заметит их, оно тут же кинется в бой. Каждый выстрел (или очередь) с вероятностью 20% может спровоцировать сход лавины. В этом случае, путешественники с вероятностью 60% будут погребены под снегом (им придётся разыскивать друг друга и помогать выбраться на поверхность) и получат 2D6 урона - то же самое касается и медведя. Разобравшись со зверем, путники обнаружат вокруг себя тела пропавших туристов: разорванные на части, с выражением ужаса, навечно застывшем на том, что осталось от их лиц. Агенты продолжат восхождение, но снег начнёт идти всё сильнее, а дорога наверх становится круче.

Хижина

Неухоженная тропа ведёт через деревья к прогалине на обрыве скалы. Там находится небольшая хижина, всего с одной комнатой, в которой горит камин. Сквозь грязное, заледеневшее окно трудно разглядеть, что происходит внутри. Когда путники откроют дверь в хижину, тени расступятся, и отряд увидит Джона - полноватого мужчину средних лет. Он сидит на скамейке, закатив глаза, и играет потустороннюю мелодию, постепенно повышая громкость и темп. В воздухе кружатся пожелтевшие нотные листы. Виолончель цвета кости, с кроваво-красными струнами, а её звуки как будто пытаются добраться до сердца и вырвать его из груди. Стоя на пороге хижины, Агенты услышат утробное рычание: обернувшись, они увидят позади стаю волков (число агентов+2), с сияющими белыми глазами, лишёнными зрачков. Хищники набросятся на них, и до тех пор, пока музыка не прекратится, на место убитых зверей будут приходить новые.

Даже если убить Джона, его труп продолжит играть. Единственный способ остановить музыку - вырвать инструмент (который невозможно разрушить) у него из рук - но любой, кто прикоснётся к виолончели, должен пройти проверку рассудка, чтобы побороть желание подобрать её и продолжить играть.

Окно в иной мир

До тех, пока виолончель продолжает играть, сквозь эркерное окно в противоположной стене можно увидеть чудовищную, извивающуюся темноту над бесконечной равниной, кишащей крадущимися кошмарами. Агенту, который посмотрит в бездну, предстоит пройти проверку рассудка.

Тишина

Когда музыка стихнет, волки придут в себя и разбегутся. Из окон хижины начнёт сиять свет, и бездна исчезнет. Виолончель будет лежать, похожая на напряжённого зверя, готового к прыжку. Её можно надёжно спрятать в футляр, стоящий в углу дома. Если отряду удалось сохранить силы и рассудок, чтобы вернуться в деревню, то спуск пройдёт без проблем. В Ханивейле их будет ждать агент Бидерман. Он заберёт виолончель - но сперва расскажет героям историю Дитера Рота.

Характеристики

Бешеный медведь

СИЛ 25 **ТЕЛ** 18 **ЛОВ** 10 **ВОЛ** 8 **ОЗ** 22 **ОВ** 10

Атака: Когти 45% урон 2D6 и захват (при выпадении чётного значения), Укус 30% урон 2D8

Волки

СИЛ 12 **ТЕЛ** 13 **ЛОВ** 12 **ВОЛ** 9 **ОЗ** 12 **ОВ** 10

Атака: Укус 30% урон 1D6, атака сбивает с ног (при успешной атаке необходимо пройти встречную проверку СИЛ*5)

Джон Гринфилд

СИЛ 14 **ТЕЛ** 17 **ЛОВ** 13 **ИНТ** 16 **ВОЛ** 10 **ХАР** 10 **ОЗ** 14 **ОВ** 8 **ОР** 15

Джон - высокий мужчина за 50, хорошо сложенный, но с растущим животом. От отца ему досталась арийская внешность и телосложение, а от матери - застенчивость и задумчивость. Он владеет книжным магазином, унаследованным от родителей, и пользуется уважением среди жителей деревни. Джон ни разу не был женат: книги интересуют его гораздо сильнее, чем люди.